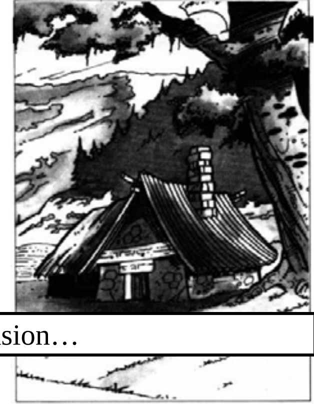
Un petit boulot sans histoires…



Quelque part en France, peu avant l'invasion…

Après leurs dernières aventures, les PJs ont trouvé refuge dans la petite ville d'Arrar. Les distractions n'y sont pas plus coûteuses que partout ailleurs, mais c'est fou que l'argent file quand on n'y fait pas attention. Les PJs en arrivent vite à leurs dernières piécettes. Ils commencent sans doute à penser à un déménagement à la cloche de bois, quand, Ségelon, l'aubergiste leur propose « un travail facile et bien payé ».

Aktor Trouvcoeur, son collègue de « la Tête d'Ours » héberge actuellement un vieux paysan grièvement malade. Son état ne l'empêche pas de vouloir absolument rentrer chez lui au plus vite. Mais il faudrait des porteurs pour le transporter…

Aux PJs de se rendre à « la Tête d'Ours » et de prendre contact avec Efra, le malade. C'est un vieillard ratatiné, qui parait très affaibli. Il refuse énergiquement le secours d'un médecin, sous prétexte qu'il n'a jamais été malade de sa vie. Il conserve encore tout son mauvais caractère, surtout son avarice. Il propose d'abord aux PJs un prix dérisoire pour l'escorter à son village, Val-Gris. Si les PJs marchandent, il cèdera, non sans moult protestations.

Laissez 48 heures aux PJs pour préparer le trajet, acheter une litière et se renseigner sur les périls de la région. Ils sont plutôt réduits : les Granbretons se contentent pour le moment d'occuper Bord'eau, et les Seigneurs de la Guerre sont en trêve.

Le matin du rendez-vous, ils trouveront une grande agitation à « la Tête d'Ours ». Quelqu'un s'est introduit dans la chambre d'Efra par la fenêtre (les traces d'effraction sont très visibles). Le vieillard a disparu. Pas pour longtemps. Peu après, les PJs apprendront qu'un cadavre a été trouvé dans l'abattoir municipal. Efra, évidemment. S'ils se dépêchent, ils peuvent se rendre sur les lieux du crime assez tôt pour découvrir des indices. Sinon, ils devront reconstituer la scène d'après les témoignages…

Les faits

Depuis des temps immémoriaux, une légende raconte que le village de Val-Gris serait bâti sur, ou près d'une immense gisement de « pierre de feu », réputée pour donner d'immenses pouvoirs à qui la possède. Le conte a suscité des centaines de vocations de chasseurs de trésor. Finalement le vieil Efra l'a découvert par hasard. Il a prélevé un échantillon de « pierre », et l'a porté à la ville, pour avoir l'avis d'un savant. Il a passé ses derniers jours à faire la tournée des « alchimistes » d'Arrar, avant de tomber malade, victime de sa trouvaille… En fait de « pierre divine », son vestige provient d'une décharge om les inconscients d'avant la Pluie de Mort entreposaient les déchets radioactifs issus des centrales nucléaires qui couvraient alors l'Europe. Efra serait mort d'une leucémie foudroyant d'ici un mois, mais il a hâté lui-même sa fin. Un soir, dans une taverne, il a fraternisé avec un étranger sympathique. Une fois convenablement imbibé, il lui a raconté la plus grande partie de l'histoire. Le hasard faisant mal les choses, le « sympathique étranger » se trouvait être Tranda le Noir, l'un des principaux lieutenant du « Tortionnaire », un seigneur de la guerre. Tranda s'est dépêché, avec le concours de la pègre locale, d'enlever Efra et de récupérer la pierre. Au passage, il a un peu « cuisiné » Efra, pour lui faire avouer l'emplacement du « trésor ». Sans succès. Ensuite Tranda est parti (avec le fragment de « pierre de feu »), avertir le Tortionnaire.

ACTE I – ARRAR

Premiers Eléments

A « la Tête d'Ours »

Aktor Trouvcoeur expliquera que Efra s'était installé ici depuis 10 jours, qu'il payait sa chambre sans faire d'histoires, et qu'il était tombé malade il y a trois jours. A son arrivé, il lui avait demandé les noms des principaux « savants » de la ville. L'aubergiste lui avait donné six noms.

La servante chargée de faire les chambres ajoutera ceci : Efra portait une petite bourse de cuire, attachée à son cou par un lacet de cuir. Il semblait y tenir beaucoup. Il ne s'en est même pas séparé le jour où il a pris son bain (avant de commencer sa tournée de visites. Il a refusé l'eau chaude ça représentait 20 sous de supplément).

Le corps

Si les PJs font vite, ils le trouveront encore à l'abattoir. Sinon, il sera transporté au Temple de l'Unique. Les religieux le jetteront à la fosse commune le lendemain.

Il a été torturé – l'abattoir est bien fourni en couteaux et tenailles. Après sa mort, il a été suspendu à un croc de boucher. Un examen attentif (Médecine avec 20% de malus) permettra de repérer une sorte d'abcès sur la poitrine. La chair a un aspect étrange à cet endroit : blanchâtre et comme blet. Un jet de « Monde Ancien » réussi donnera à penser que ce pourrait bien être la cause de sa maladie. Cela semble être l'œuvre d'un poison du Millénaire Tragique…

L'abattoir

C'est l'un des édifices les plus vastes de la ville. Toutes les bêtes destinées à la consommation y sont abattues selon des « rites » spéciaux. Ces rites remontent à plus de 1000 ans. Ils étaient destinés à repérer les bêtes porteuses d'un virus mutant responsables de terribles épidémies. Les bouchers ont oublié la nature réelle des « rites », mais respectent la forme – on peut les voir penchés sur des carcasses de microscope, prélever des échantillons sanguins qu'ils n'analyseront pas, etc…

Le corps a été trouvé dans une des salles « de préparation » où les carcasses sont dépecées.
Les PJs sont reçus par Fran, un jeune boucher qui la responsabilité de la salle. Il est très ennuyé : il a peur que ce meurtre nuise à sa carrière. Fran autorise les PJs à interroger ses assistants. Tous affirment ne rien savoir. Mais l'un d'eux, Nikla, est visiblement inquiet et nie savoir quoi que ce soit.

Nikla

Nikla ne résistera pas à un interrogatoire poussé. Il n'a « rien » à se reprocher : il a juste donné sa clé ç un ami, qui voulait voir « à quoi ressemblait un abattoir ». Son ami s'appelle H'nri, et vit dans le Quartier Nord.
La milice mènera une enquête superficielle. Le Sergent-d'Armes Diafron, un grand moustachu obtus, se convaincra très vite de la culpabilité de Nikla, et le jettera en prison. (Il sera possible de le faire libérer, moyennant une somme rondelette.)

L'Emmuré

Si les PJs fouinent autour de l'abattoir, ils remarqueront un puit surmonté d'une couple en pierres grossières. Renseignements pris, c'est là que vit un « Saint Homme ». Un ermite, qui a choisi de vivre en pleine ville. Il s'est quand même ménagé une meurtrière, par où les gens charitables lui passent parfois à manger… et par où il peut regarder. Or, il est juste en face de l'entrée de l'abattoir. Il ne sera pas facile de s'entendre avec lui. C'est un vieillard famélique, crasseux et qui parait à moitié idiot. Les PJs finiront quand même, à travers moult réticences et obscurités, par comprendre que la nuit dernière, il a vu 4 hommes qui portaient un cinquième vers l'entrée de l'abattoir. Il en a vu un distinctement, à la faveur d'un rayon de Lune : « une face de démon, à demi rongé par la lèpre hideuse, Messeigneurs. Il n'avait qu'un œil, l'autre n'étant qu'un gouffre d'obscurité par où il contemple le spectacle de l'enfer ». En termes moins poétiques, les PJs sont à la recherche d'un borgne.

H'nri

Quand les PJs arriveront chez lui, ils trouveront une veuve éplorée veillant sur le cadavre de son mari. Elle l'a retrouvé mort ce matin, devant leur maison. Un coup de poignard en plein cœur.
Sa femme, une petite brune fragile et usée avant l'âge, avec trois gosses en larmes accrochés à ses jupes, ira de son petit couplet sur les mauvaises fréquentations de son mari, qui buvait et était toujours fourré au « Cœur Sanglant », une taverne située un peu plus bas, vers les remparts. Il lui semble bien l'avoir vu à plusieurs reprises en compagnie d'un borgne…
(NB : le borgne a utilisé H'nri pour se procurer une clé de l'abattoir. Mais il a été pris de scrupules devant ce que ses « amis » faisaient à Efra, et ils l'ont supprimé).

« Au Cœur Sanglant »

Un bouge infect, situé au milieu du pire quartier de la ville. Le tenancier est un hercule taciturne. Il affirme de rien savoir, et si les PJs insistent trop, il les fera expulser.
Les PJs sont tombés en plein nid de guêpes : la taverne sert de Q.G. à la pègre locale, et le Borgne y est bien connu. Il y loge même dans une petite chambre dans les combles.
Si les PJs lui paraissent particulièrement curieux, le tenancier fera tout pour s'en débarrasser. En dehors de la possibilité de leur servir une « cuvée du patron » contenant un somnifère de VIR 13, il peut déclencher une bagarre (un consommateur « ivre » s'en prend à un PJ. Un autre fait mine de les défendre – avec l'idée de les poignarder dans le



dos à la première occasion – et la mêlée devient très vite générale. S'ils ont laissé échapper quelques informations qui peuvent lui sembler intéressantes, le tenancier pourra aussi les faire enlever – quelques brutes…
Si les PJs paraissent agressifs, toute la pègre se mobilisera contre eux. Après une demi-douzaine d'attentats allant de la chute de moellon quand ils passent devant une maison en construction à l'incendie de leur auberge, les PJs devraient conclure que le quartier n'est pas très sain…
Sous la salle, la taverne comprend une cave (avec, conformément à la tradition, une trappe qui donne dans les égouts), et au dessus quelques pièces à l'étage, et la chambre du Borgne. En dehors d'une attaque directe la meilleure possibilité des PJs serait encore de solliciter un rendez-vous avec le Borgne. Jugez du résultat selon les actions entreprises par les PJs. Demandez des jets de Persuasion avec de gros malis, etc… Dans tous les cas, la milice d'Arrar n'interviendra pas, ses capitaines sont corrompus par la pègre.
Le Borgne est un chef de bande, qui travaille en cheville avec les brigands. Il s'occupe notamment d'écouler les objets précieux impossibles à négocier facilement. Parmi ses fournisseurs se trouve le Tortionnaire. Il a reçu ces jours-ci un de ses lieutenants (Tranda) qui a improvisé toute l'affaire d'Efra avec son aide. Il suppose que le vieux connaissait l'emplacement d'un trésor.

Les Erudits

Les six érudits consultés par Efra sont assez faciles à trouver. L'aubergiste est ravi, moyennant finances, de leur donner la liste. La plupart ne sont que des rebouteux, avec quelques bribes de connaissances historiques. Ils n'ont vu dans le fragment radioactif d'Efra qu'un débris sans valeur. Deux d'entre eux ont quand même entrevu la vérité : Neruid le Guérisseur, qui est précipitamment parti en voyage peu après la visité d'Efra (c'est un Humaniste, et il est parti pour Burgg. Il compte mettre sur pied une expédition afin de condamner à tout jamais la décharge. Si les PJs s'attardent à Val-Gris, vous pourrez les introduire pour compliquer la situation).

Hurrien l'Astrologue

Un homme encore jeune, très dynamique. Il est assez réticent pour parler de ce sujet. Il lui semble qu'Efra avait mis la main sur un trésor prodigieux… Si on lui parle de la

maladie d'Efra, il leur fera une petite conférence sur les « malédictions » qui protègent les œuvres des Anciens. Il est assez dénué de scrupules, et pourrait essayer de recruter les PJs pour qu'ils récupèrent le trésor. Ou même engager ses propres hommes de main. Là encore, vous avez une occasion de compliquer le cours des évènements.

ACTE II – VAL-GRIS

Le voyage prendra 3 jours aux PJs, dans une campagne paisible et verdoyante. A la fin du deuxième jour, ils quittent la route pour s'enfoncer dans la forêt. Elle est formée d'arbres gigantesques et sinistres, qui laissent à peine filtrer quelques rayons de lumière. La végétation peut paraître anormale aux PJs réussissant un jet de pourcentage inférieur à 5x leur Bonus de Connaissance : les arbres sont trop hauts, et présentent de curieuses déformations…

Ils finissent par arriver à une vallée défrichée. Quelques maisons s'y blottissent entourés par des champs mal cultivés et une ou deux prairies où paissent des moutons étiques.

Dans un trou perdu comme celui-là, où l'on voit un colporteur une fois l'an, l'arrivée des PJs va faire sensation. Les villageois iront jusqu'à organiser une fête en l'honneur des PJs – mouton à volonté, danses et obligation de raconter quelques unes de leurs aventures… A vous de décider de l'ambiance du village. Les PJs ont-ils affaire à une communauté ouverte vers l'extérieur, ou à un trou immonde peuplé d'individus louches, résultat de mariages consanguins et des radiations diffuses ?

De toute façon, les villageois sont fort peu disposés à parler de leurs affaires à des curieux. On les remercie d'avoir pris la peine de venir annoncer la mort d'Efra (tout en leur laissant que personne ne le regrettera), et on ne s'occupe plus d'eux… Aux PJs de se débrouiller pour gagner leur confiance. Le meilleur moyen reste de se rendre utile : il y a sans doute un infirme et des orphelins à soigner, des moutons à garder, des arbres à abattre, …

Mais il existe un « raccourci » dangereux : se fiancer avec l'une des jeunes filles du village. Mais le PJ concerné a intérêt à être correct et à tenir scrupuleusement ses engagements. Il sera surveillé de près par la future belle famille, méfiante à souhait. S'il venait à dérober, il se verra poursuivi pendant des années par les frères, oncles, cousins, etc. de la jeune fille, décidés à le ramener ici…

Quand vous les aurez suffisamment fait mariner, invitez-les à une veillée chez l'un des anciens du village. Ils y entendront entre autres, la légende du trésor.

« C'est un homme du village qui a construit la nef qui a amené le Bâton Runique des étoiles. Les « pierres de feu » sont les débris de la nef. Ils donneront tout pouvoir à qui saura les maîtriser, mais les ignorants périront dans les flammes. »

Parmi ces contes, une prédiction affirme que leur découverte précèdera de peu la fin du monde. Selon une autre les villageois mourront tous avant qu'elles ne soient retrouvées. Ceci explique le manque de coopération des villageois !

Nul ne fera aucune difficulté pour montrer la cabane d'Efra. Elle se trouve à une demi heure de marche du village, sur un colline (dite la Montagne du Levant). C'est une baraque en planches, avec un toit de chaume et une petite véranda où un fauteuil à bascule achève de pourrir. La maison proprement dite est exiguë, sale et sans intérêt. Une petite bergerie à côté abrite des moutons, nombre d'entre eux présentent les mêmes symptômes qu'Efra.

Maintenant c'est aux PJs de diriger les recherches. Les moutons paissent librement sur toute la montagne. Où ont-ils bien pu attraper leur « maladie » ? Amusez-vous à les lancer sur de fausses pistes. Décrivez avec un grand luxe de détails la végétation, les amoncellements de rocs du sommet, les petites sources (on y trouve des poissons qui présentent de curieuses différences avec leurs congénères de l'extérieur – ils sont plus gros et semblent un peu plus intelligents. En tout cas, les pêcheurs reviennent systématiquement bredouilles).

Trouver l'entrée de la « caverne au trésor » demande que la même personne réussisse un jet de Monde Ancien et un jet de Chercher. Rien ne vous empêche d'assouplir ces conditions si vos joueurs ont de bonnes idées. Par exemple, fouiller en priorité les pâturages à moutons…

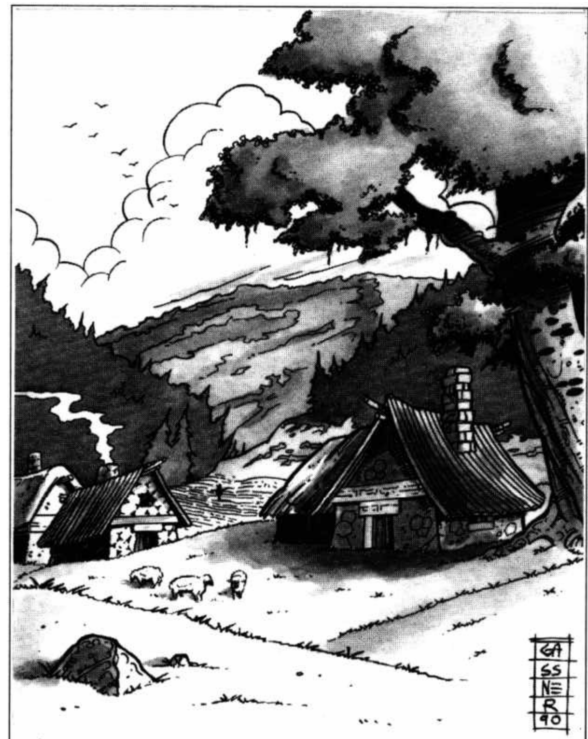
Voilà la concurrence !

Alors que les recherches des PJs sont sur le point d'aboutir, une petite troupe aux ordres du Tortionnaire investit le village. Il y a 25 hommes, dirigés par un lieutenant du seigneur de la guerre. Ils ont l'ordre d'occuper le village et d'empêcher ses occupants de fuir. Nersary, le commandant, se conforme strictement aux ordres et oblige ses hommes à s'y tenir.

Normalement, les PJs sont à l'abri dans la cabane. S'ils se sont comportés correctement avec les villageois, ces derniers « oublieront » de parler d'eux à Nersary. Sinon, ils auront la surprise de se voir cueillis au réveil par une dizaine de brutes, puis bouclés dans la maison la plus solide du village (ce qui ne veut pas dire grand-chose ; Portes et fenêtres ont un FOR de 12. Les trois sentinelles sont plus coriaces).

Nersary

C'est un grand type mince, encore jeune. Il était capitaine de Gascoigne, avant l'arrivée des Granbretons. Depuis il s'est fait mercenaire, et a échoué chez le Tortionnaire. Nersary est un homme sensé, et les extravagances de son nouveau maître lui déplaisent profondément. Il continue à obéir, mais avec de plus en plus de répugnance, il est tout disposé à trahir. Si les PJs lui paraissent plus corrects que son employeur, il risquera une ou deux allusions à l'absurdité de toute cette histoire, à la cruauté démentielle





du Tortionnaire, etc. Si les PJs savent exploiter l'occasion, ils se feront un allié dans le camp ennemi, un allié décidé à aller jusqu'à l'assassinat si besoin est. S'ils sont prisonniers, Nersary les fera évader. Cependant il ne peut se révolter ouvertement, ses hommes ne le suivraient pas : tous demeurent dévoués au Tortionnaire. A propos de ces hommes, justement, sortez votre pire collection de sales gueules. Ce sont des soudards, modelés par la guerre et la peur. S'ils ont le choix entre la négociation et le combat, ils choisiront toujours la violence.

Quelques stéréotypes :

Peter l'Ancien, le vieux sergent blanchi par de multiples campagnes, dissimule sa cruauté sous un masque de fausse jovialité.

Zak, le petit jeunot par encore dégrossi, qui hésite dans l'action.

Hekando, la brute immense qui ne se bat qu'à mains nues, où à la rigueur avec un gourdin.

Lugran, le petit maigre avec des stylets dans ses gants, qui aime jouer aux dés et aux cartes. Et qui, étrangement, ne perd jamais une partie.

La Louve, une grande femme maigre, qui se bat plus férocement que la majorité des hommes.

Alm, un petit gros, ancien paysan ruiné par la guerre, qui a choisi de suivre la bande. Il sert de cuisinier, de domestique et de bouffon.

Quelques jours passent dans un calme relatif.

Puis arrivent le Tortionnaire et le gros de sa troupe – 100 hommes, taillés sur le même modèle que les précédents. Ils installent aussitôt leur camp près du village. Même si les PJs n'ont pas Nersary dans leur manche, ils n'auront pas de mal à s'y introduire. Il n'y a pas de vraie organisation. Les tentes sont placées n'importe comment. Des rixes éclatent pour un oui ou pour un non. Confrontez dons les PJs à un ou deux incidents désagréables. Pris à partie par un ivrogne, ou requis par un sergent pour la corvée d'eau, par exemple.

La tente du Tortionnaire est au centre du camp. Un vaste pavillon de soie blanche, sur lequel flotte son drapeau – une tête rouge décapitée sur fond jaune.

Les officiers (dont Nersary) habitent les tentes environnantes. Deux gardes surveillent le camp en permanence. Compte tenu de la superficie de terrain qu'ils ont à surveiller, il est relativement facile de les éviter – d'autant plus que les soldats considèrent ce genre de faction comme une corvée, et ne sont pas très attentifs.

Personnalités

- **Le Tortionnaire.** Un homme d'une trentaine d'années d'apparence commune. En fait, c'est un meneur d'hommes, un stratège brillant… et un fou furieux. Ancien bourreau, il s'est taillé un fief dans les Monts des Marches, et espère bien devenir Roi de France, puis, pourquoi pas, Empereur d'Europe ! Si les PJs ne le contrecarrent pas d'ici l'invasion, il se taillera une réputation de héros en luttant contre le Ténébreux Empire, puis se soumettra et deviendra l'un des plus impitoyables connétables Faucons. Il mourra dans les campagnes de « nettoyage » qui suivront la chute de Londra. En plus d'être mégalomane, et dépourvu de pitié, il est fondamentalement superstitieux. Il est sincèrement persuadé qu'il va devenir l'égal d'un Dieu grâce à cette découverte.
- **Hyllek.** Son devin personnel. Un nain difforme, avec une barbe graisseuse qui lui descend jusqu'au nombril. Ce mutant s'est fait une spécialités de prédictions plus ou moins fumeuses, et a pris beaucoup d'ascendant sur son maître grâce à celles-ci. Il est particulièrement lâche.
- **Tranda le Noir.** Un homme trapu, avec des mains d'étrangleur. C'est lui qui a mis l'affaire en branle, à Arrar. Il n'a pas supporté que le commandement de l'avant-garde ait été confié à Nersary. Sorti du rang, Tranda ne vaut pas mieux que les guerriers. Il est lié avec Hyllek. Tous deux pensent éliminer Nersary, puis manipuler leur maître jusqu'à ce qu'il puisse l'assassiner. Après quoi ils se partageront ses dépouilles…

Le Plan du Tortionnaire

Il est très simple. Dans un premier temps, ils tenteront de faire parler les villageois, en prenant des otages, et en les exécutant de manière horrible si les anciens du village ne parlent pas.

Ceux-ci se dépêcheront de dire ce qu'ils savent (y compris l'existence des PJs). Le Tortionnaire prendra alors deux décisions :

- fouiller tout le Mont du Levant mètre par mètre. Les PJs feraient bien de se préparer une cachette ou de déménager.
- exécuter tous les villageois en les enfermant dans leurs maisons et en y mettant le feu. La prophétie n'affirme-t-elle pas que « les infidèles périront dans les flammes » ? A sa grande fureur, quelques-uns réussiront à s'enfuir (avec l'aide de Nersary et des PJs). Il n'aura alors de cesse de les rattraper pour leur faire subir le même sort.

Que diriez-vous d'organiser une chasse à courre, à cheval, avec la meute, les habits rouges et tout le décorum ? Le gibier serait une petite fille qui tomberait sur les camps des PJs, suivie à quelques minutes par les chiens. Le massacre écoeurera définitivement Nersary. A partir de là, il sera prêt à toutes les extrémités pour neutraliser le Tortionnaire.

Conseils

Choisissez le biais que vous voulez, mais permettez aux PJs de participer à la vie de tous les jours de ces braves gens. Même capturés, ils auraient des opportunités – Tranda pourrait leur proposer d'assassiner le Tortionnaire en échange de leur évasion. La possibilité la plus pernicieuse : Nersary, après avoir pris contact avec eux, s'en fait des amis et les présente comme ses « conseillers ». A partir de là, les PJs devront participer aux conseils de guerre et aux chasses à courre…

Le Trésor

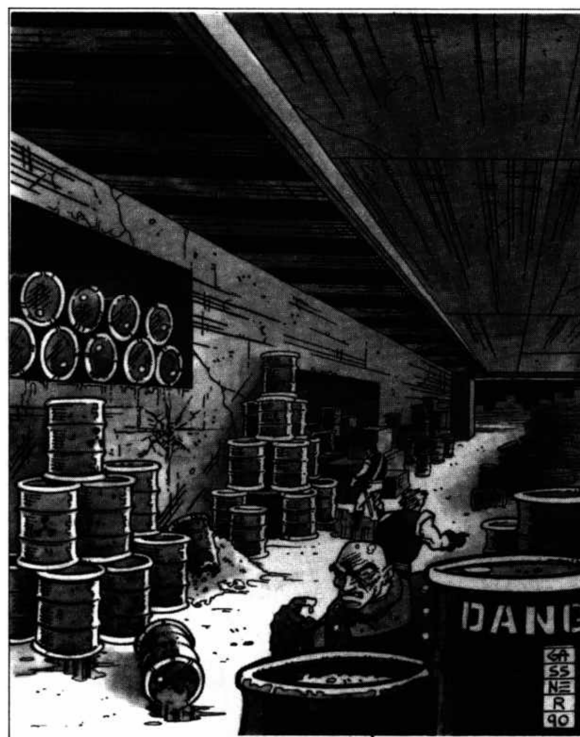
Quelqu'un finira par repérer cette minuscule crevasse, au pied de la montagne, du côté opposé au village.
Elle est assez étroite pour laisser passer un homme mince – TAI inférieure à 11.
Le Tortionnaire attendra deux jours que ses hommes l'aient déblayée pour qu'il puisse y faire une entrée solennelle, à cheval et entouré de tout son état-major.
La faille donne dans un couloir bétonné très large (15 mètres) et paraît s'enfoncer à l'infini dans les entrailles de la terre, en suivant une spirale. En fait, après une heure de marche, on finit par déboucher dans une immense caverne.
Caverne et couloir sont bordés de cavités pleines de fûts rouges portant quelques symboles et inscriptions en Ancien Français, Germain et Anglais. Le signe le plus immédiatement compréhensible est la tête de mort, reproduite partout, souvent en compagnie d'une sorte d'hélice à trois branches (le symbole de la radioactivité).
Dans les rangées les plus proches de la surface, certains de ces fûts ont fini par s'ouvrir, rongés par la corrosion. Les débris qui s'en échappent sont de diverses natures : bouts de tuyaux, tissus, isolateurs de porcelaine, etc. Tout ceci est très loin de constituer le « trésor » rêvé par le Tortionnaire, mais il y a de quoi transformer les PJs et tout le voisinage en cancers ambulants en quelques jours.
Décrivez tout cela de manière aussi énigmatique que possible. Encouragez les joueurs à émettre des hypothèses farfelues sur la nature de ce fatras…
La solution la plus « élégante » serait de laisser le Tortionnaire s'enfoncer sous le Mont, puis de condamner l'ouverture – encore faudra-t-il s'arranger avec la troupe, qui est restée à l'extérieur et adore son chef… Si les PJs laissent les évènements aller leur cours, le Tortionnaire, après un bref examen, comprendra que tout ça ne lui sert à rien. Il fera exécuter Tranda et reprendra le chemin de son repaire dans les Monts de la Marche.

Annexe : PNJs

- ***Truand d'Arrar***

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
14	15	12	12	11	13	10	15

Compétences : celles d'un voleur à 60%
Plus bâton de combat 60/40% - 1D8+1D6
(pour le Borgne, rajouter 15% à toutes les compétences, plus Rapière à 40/35%)



- ***Le Tortionnaire***

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
12	15	14	15	15	13	16	17

Armes :
Rapière 70/60% - 1D6+1
Compétences : Equitation 80% ; Connaissance du Monde Ancien 50% ; Stratégie 75% ; Médecine 45% ; Torture 60% ; Eloquence 60% ; Persuader 55% ; Eviter 40 ; Embuscade 80% ; Ancien Français 40%

- ***Nersary***

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
14	13	13	14	13	14	12	14

Armure : Mailles 1D6
Armes : Epée longue 50/50% -1D10+1
Lancefeu (n'en a plus) 45/-% - 5D6
Compétences : Equitation 65% ; Eloquence 40% ; Premiers Soins 50% ; Voir 45% ; Pister 50%
Les autres officiers. Mêmes caractéristiques que Nersary, compétences de Guerrier pour Tranda et d'Erudit pour Hyllek.

- ***Guerrier***

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
16	16	15	12	10	14	10	19

Armure : demi plaque (1D8-1) en général
Armes
Hache de bataille ou marteau à deux mains ou épée longue à 60/60%
Arc, javelot ou arbalète 55/-%
Compétences : celles d'un guerrier

- ***Villageois***

Caractéristiques des truands, compétences d'un paysan

Tristan Lhomme

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 4** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1990.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Alain Gassner**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~